La Basca

del papagayo

Martín Echenique

¿PERSONAL COMPUTER O PERSONAL CUELGUE?

Manías, flipes y comeduras de coco de los fanáticos del ordenata



La Basca del papagayo

Martín Echenique

¿PERSONAL COMPUTER O PERSONAL CUELGUE?

Manías, flipes y comeduras de coco de los fanáticos del ordenata

EDICIONES TEMAS DE HOY

ACERCA DEL AUTOR

Martín Echenique nació en Madrid hace diecisiete años. Comenzó su carrera periodística haciendo traducciones para *Cosmopolitan*; más tarde colaboró en *Micromanía.* Se aficionó a la informática cuando sólo contaba seis años y desde entonces ha usado todo tipo de ordenadores, desde Spectrum hasta MacIntosh.

¿Personal Computer o Personal Cuelgue? recoge las enseñanzas de once años de absoluta dedicación a la informática y está pensado para que cualquiera pueda librarse del más molesto virus: el cuelgue del ordenador.

Para la impresión de este libro se ha utilizado papel ecológico sin cloro.

Colección: La Basca del Papagayo

Paseo de la Castellana, 93. 28046 Madrid
Diseño de colección: Rudesindo de la Fuente
Ilustraciones de cubierta e interior: Iñaki Miranda
Primera edición: febrero de 1994
ISBN : 84-7880-360-2
Depósito legal: M-380-1994
Compuesto en EFCA
Impreso y encuadernado en Artes Gráficas Huertas, S. A.
Printed in Spain - Impreso en España

ÍNDICE

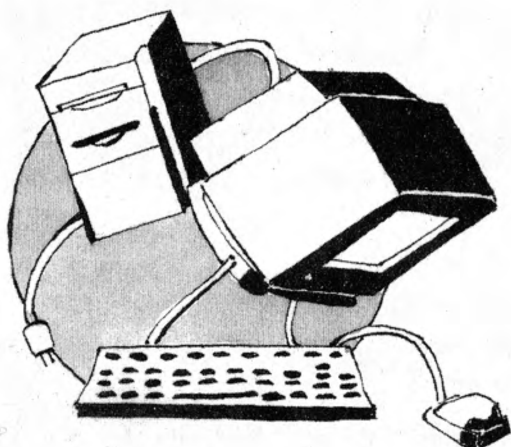
PRÓLOGO

Cuando me decidí a escribir este libro pensé en hacer una guía para adictos en la que comentar mis andanzas en el mundo de los ordenadores y proporcionar una serie de trucos para los que se sienten tentados por el tema de la informática.

Ahora que la redacción ha tocado a su fin, puedo contemplar el fruto de mi tedioso trabajo, que espero se convierta con el tiempo en una «Biblia» para los bitómanos e infomaníacos.

Hablando en serio (o escribiendo, más bien) este libro no debería ser tomado en serio puesto que es una GRAN broma, destinada a que todo el mundo se revuelque por el suelo al leer las burradas que se me han ido ocurriendo durante estos últimos tiempos.

De modo que no cometas la estupidez de meterte con el *modem* en el ordenador de Hacienda, que no es bueno.



EL ENGANCHE



EL MUNDO DE LOS ADICTOS

Los adictos se mueven en un mundo muy distinto al del resto de la gente. El teléfono es el único enlace entre ellos y se los ve circular muy poco por la ciudad (sólo van a por comida y *diskettes* a la tienda). ¿Quién va a querer aguantarse el agobio de esperar a que te cobren en una caja, de vivir los apretujones del autobús o del metro? Un bitómano sabe que con sólo entrar en el Videotex puede comprar lo que le salga de las narices.

Los adictos son generalmente muy directos a la hora de expresarse (bastos y ordinarios, para que se entienda) y utilizan una jerga particular-

mente obscena que, para colmo, es aderezada con gestos que cualquiera consideraría dignos del infierno inmediato. A veces utilizan un lenguaje particularmente violento:

> «Estaba intentando EJECUTAR un programa y el muy mamón me MACHACO un fichero. Me dio tanta rabia que hice un KILL y EXTERMINE todo el directorio raíz y DESCALABRE el sistema de ARRANQUE.»

En el mundo de la adicción hay varios estratos sociales, igual que en todas partes. Estos se miden teniendo en cuenta el *software* y el ordenador que poseas. De este modo, un tío con un 80486, 1000 *megas* de disco duro, CD-Rom, *scanner* y todo lo que el dinero pueda comprar, está en una posición superior a la del triste usuario de Spectrum.

La mayoría de la gente no comprende a los adictos y no entiende lo que de maravilloso tiene un ordenador (¡ignorantes!). Además, quienes estamos enganchados tenemos un modo de expresarnos que resulta difícilmente comprensible para los humildes mortales.

Tampoco entienden por qué necesitas desesperadamente una impresora láser y una unidad


I ♥ P.C.
STAR WARS

CD-Rom (doblemente ignorantes). El adicto es como una chica repipi: necesita lo último para su ordenador, y no parará hasta conseguirlo. Una vez que lo tiene estará un par de semanas entusiasmado con ello y luego buscará otro aparato para comprarlo (y dejar de utilizarlo al cabo de un par de semanas, como corresponde).

Una de las tediosas obligaciones del adicto es la de guiar a los iniciados por el maravilloso mundo de los adictos. Si ya eres un adicto experimentado debes tener paciencia y explicar a los nuevos en el asunto cómo hacer infinidad de cosas, ya que de lo contrario puede suceder cualquier «infocatástrofe» (alguien que yo conozco grapó un *diskette* de 5$^{1/4}$ con unos documentos importantes para que «no se perdiera»). Siempre que algún amigo tuyo se compre un ordenador recibirás una docena de llamadas suyas preguntándote lo más ridículo imaginable:

—Oye, que el Turrican en la tienda tenía una música superguay y en el mío pita como un árbitro que se hubiera tragado el silbato.

—¿Tienes tarjeta de sonido?

—¿El qué?

—Vale, ya veo que no. Te compras una y me llamas, que te ayudo a instalarla.

—Oye, que el monitor está mal sintonizado, porque se ve todo en blanco y negro.

—¿Tienes monitor SVGA color de 1024 x 800?

—¿Qué, cómo?

—Bien, te compras uno y me llamas.



—Oye, que intento cargar el *Twilight 2000* y me dice que está amnésico.

—¿¡Qué!?

—Que le falta la memoria.

—Pásate por casa y te doy un disco de sistema con Config.Sys para los UMB.



Si eres nuevo en la informática ten piedad y no nos martirices más, ¿quieres?

Los animales domésticos tienen un lugar especial en la vida de los adictos. Los perros hay que mantenerlos lejos del *hardware*, porque siempre llevan la bayeta colgando y pueden empaparte el ordenador con sólo girar la cabeza. Además consideran que todo aquello que hay en el suelo les pertenece, de modo que si se te cae un *diskette* se convertirá en el nuevo juguete de tu queridíííísima mascota.

Los gatos son harina de otro costal. En vez de babear mean, por lo cual hay que alejarlos de los ordenadores MUY rápido, y dejarlos en un lugar que no nos importe que se estropee con su orina (como, por ejemplo, la cama de tu hermana). Otro problema es el del pelo. Los únicos que deberían perder el pelo en este mundo son los calvos. Si un gato empieza a mudar el pelo es que ha llegado el momento de encerrarlo en algún armario hasta que deje de perder pelusa.

Los peces no son problemáticos (salvo las pirañas). Los metes en su pecera y te olvidas de ellos hasta que se mueran. Entonces vas y te compras otros.

Los lagartos son una forma «de vida» que no debería considerarse «de vida». Se pasan el día tumbados sin hacer nada hasta que los tocas, momento en el que se mueven cosa de un metro y vuelven a quedarse quietos durante otras diez horas.

Las tortugas son un auténtico peligro. La habitación de un adicto debe estar siempre desordenada; piensa qué pasaría si se escapara una tortuga y la pisaras al levantarte. Te romperías la crisma, eso es lo que pasaría. Si te vas a comprar una tortuga deja el ordenador: son incompatibles.

Los pájaros son algo peligroso desde el momento que son unos auténticos surtidores de mierda. No usan los retretes, directamente la dejan caer allí mismo sin preocuparse de lo que haya debajo (discos, ordenadores, personas, congéneres).

Los roedores enjaulados están bien. Lo único que hacen es ruido. Ruido y mierda. Pero como no vuelan, es fácil limpiarla. Si los mantienes en su jaula no representan un peligro para tu vida de adicto.

Los insectos son algo maravilloso. No hacen nada y a la postre ocupan poco espacio, de modo que los metes en una caja de zapatos agujereada y allí viven hasta que tu madre los descubre y/o los chafa.

Tras esta serie de elucubraciones he llegado a la conclusión de que la mejor mascota para el adicto es una cucaracha.

CARACTERISTICAS DEL ADICTO

Cuando una persona se vuelve adicta deja de pertenecer a la raza humana para entrar en una *elite* de seres superiores a los que se puede denominar *Homo informaticus*.

Hay muchos tipos de adicto, cada cual especializado en su área:

ARCADEADICTO

Especializado en juegos de matar continuamente. Tienen un característico dedo pulgar más largo en la mano derecha y el brazo musculado, todo ello debido a la continua presión sobre el *joystick*.

ROLADICTO

Especializado en juegos de laberintos. Su espalda es más curvada y el brazo derecho más flexible por el uso continuado del ratón. Su sentido de la orientación es muy alto.

PUZZLEADICTO

Especializado en juegos de investigación y resolución de enigmas. Su cerebro es más grande de lo normal.

CREADICTO

Especializado en programar de todo para que los anteriores se diviertan. Generalmente miope


THWU..
THIÜM!
SPLAT!
GABB
GABB

y descuidado. Algunos se dan al café en sus crisis creativas.

Un adicto debe ser tratado con mucho cuidado, porque si interrumpes su diversión puede llegar a morderte un ojo. Lo mejor que puedes hacer es dejarle que termine la partida o apague el ordenador y entonces tratar el asunto que sea con él.

La mayoría de los adictos no comen mucho, pero eso no es peligroso. Consumen mucha menos energía que el resto de la gente que sale cada mañana a ver si le da un infarto corriendo en pijama por la ciudad. Los adictos están sentados enfrente de un ordenador y sólo se desplazan a por otra Coca-Cola, o a evacuar la última. El alimento del adicto es sencillo y fácil de preparar. Y no hay nada más sencillo y fácil que encargar una *pizza* por teléfono.

Las amistades de los adictos son muy pocas. Cualquier adicto que conozcas no tendrá más que dos o tres amigos de verdad, el resto son «conocidos». Para trabar amistad con un adicto lo mejor que puedes hacer es conseguir un ordenador que use el mismo sistema que el suyo (si tiene un PC te consigues un PC, si tiene un Amiga te consigues un Amiga) e intercambiar

programas. Sólo intercambiar, nada de copiar, que la piratería es delito. Una vez hayáis entrado en contacto, se puede decir que sois amigos.

LAS TRES FASES DE LA ADICCION

CONTAGIO

Una persona sin ordenador suele ser abierta, tiende a salir los sábados por la tarde con los amigotes a ponerse alegre en una *disco* de mala muerte con lo primero que se pueda llevar a la boca. Pero si se contagia cuando va a la casa de algún amigo que tiene ordenador y está colgado todo el día de él, en ese instante ve la luz: el ordenador es la máquina de la felicidad (y de la ruina, que bien caro que sale). Empieza a perder el sueño y a pasar las tardes con los amigos que tienen ordenador para jugar con ellos a cualquier cosa. Pide insistentemente un ordenador a sus padres, se esfuerza en sacar buenas notas para que se lo compren y finalmente llega el día en el que lo consigue. A partir de ese momento juega sin parar a todo lo que cae en sus manos, se desconecta del mundo exterior y se olvida del resto de la gente.

CUELGUE

En este instante los padres se arrepienten de haber comprado el ordenador e intentan por todos los medios deshacerse de él.

Desgraciadamente llega un día en el que el ordenador se rompe (¿sabotaje?) y los padres esperanzados no pagan la reparación.

Pero el adicto no ha tenido tiempo de gastar dinero y puede costearse el arreglo de su bolsillo. Los antiguos amigos del adicto le ven todo el día (y noche) encorvado sobre el *joystick* dejándose los dedos y los ojos en algún juego. Al final el adicto decide dejar el ordenador para llevar una vida más normal y llega el ...

MONO

En este estado el adicto no puede dejar de pensar en los ordenadores. Deja de comer y se gasta todo lo que pueda en los salones de maquinitas en recuerdo de su querido ordenador. Hace un agujero en la economía familiar comprando todas las revistas de informática que salen al mercado para ver las novedades. Al final lo más seguro es que el adicto se acabe comprando otro ordenador y el ciclo se repita.

CHIPS, CABLES Y ¡A FLIPAR!





i pensaras detenidamente en tus relaciones sociales, te darías cuenta de que tu mejor amigo no es más que una caja llena de plástico y silicio. Con él las horas se te pasan volando; no conoces el cansancio ni el aburrimiento.

Seguramente tu familia pensará que estás como un rebaño de cabras, pero no te alarmes. ¡Qué entienden ellos!... Por otra parte, no eres único. Hay mucha gente que piensa como tú y que, gracias a esa amistad, se forra. Si no me crees, pregúntaselo a Andrew Morris o Shaun Southern, el equipo que hizo juegos tan geniales como la saga de *Lotus Turbo Challenge* y *Supercars*.

Mi primer ordenata, un ZX-81, era una caja de plástico que ni siquiera tenía teclas. Una

auténtica porquería. Pero aun así me divertí mucho con él. Todavía recuerdo esas tardes en las que pilotaba mi mega-astronave Incam dotada de cañón de fusión frontal Strall y sistemas de navegación Korff. Para saber de qué era capaz, no había más que observar el diseño de la nave, formado por la combinación de letras y signos, algo así como lo que sigue:

XO>-

Desde aquel entonces la informática ha avanzado mucho y hoy día navego por el espacio en un artefacto como los que puedes ver en *Privateer* o *Elite II*, por ejemplo: naves alucinantes que hacen sombra a cualquier diseño sacado de un libro de ciencia ficción.

Sin embargo, a pesar de haberme iniciado con un prehistórico ZX-81, no he conocido los horrores de los auténticos pioneros de la informática. Los primeros ordenadores eran enormes máquinas que ocupaban habitaciones descomunales y escasamente llegaban a los 16 *Kbytes*. Quienes tenían la desgracia de trabajar con ellos se asaban como pollos en unos cuartos cerrados y llenos de maquinaria pesada que hacía que el ambiente se «caldeara» ligeramente. Y lo que era peor: no servían para jugar.


SHOOT
'EM
UP,
DOC

Hay diversos tipos de juegos de ordenador, todos ellos diferentes entre sí y dirigidos a un público distinto:

Simuladores

Programas en los que manejas tanques, aviones, lanchas, naves espaciales, motos, *overcrafts*, helicópteros, trenes, submarinos, bicis y, a lo mejor, hasta patinetes. La gran mayoría son de guerras monstruosas en las que deberás liquidar tú solo a todos los malos (que suelen ser dos mil o tres mil). Se caracterizan porque si tocas alguna tecla de función (F1, F7, F223), la vista del juego cambiará y mientras intentas volver a la cabina te habrás estrellado, se te habrá acabado el combustible, o te habrán metido dos docenas de Mavericks por la escotilla. La compañía experta en este campo es Microprose.

De coches

Pues eso: juegos de carreras de coches. Hay dos tipos, principalmente: de vista superior y de vista trasera. En los primeros lo ves todo desde arriba, como si estuvieras en un satélite. En los otros la acción se ve desde atrás, como si fueras siguiendo el coche. La compañía a la que se le dan mejor estos juegos es Gremlin Graphics,

gracias a su equipo de Magnetic Fields (Shaun Southern y Andrew Morris).

Role Playing Games (RPGs)

Simuladores de gente. En ellos controlas a un grupo de personas que deberán acabar con el imperio de algún tirano o salvar una estación espacial o evitar que un planeta sea consumido por unas horribles babas rosadas. Hay muchos juegos del género y he jugado a la gran mayoría de los que han salido al mercado (si me gustan qué, ¿eh?) y puedo dar una lista de los mejores:

Eye of The Beholder 1 y 2 (SSI y Westwood).
Shadowlands y Shadoworlds (Teque).
Dungeon Master y Chaos Strikes Back (FTL).
Bloodwych (Mirrorsoft).
Champions of Krynn (SSI).
Amberstar (Thalion Software).
Time Horn (Lindasoft).
Shadow Caster (Raven Software).
Breach 2 y Paladin 2 (Omnitrend).
Cobra Mission (Mega Tech).
Dark Sun (SSI).
Buck Rogers: Countdown to Doomsday (SSI).

Y el mejor: *Captive I* y *Captive II* (Tony Crowther y Mindscape).

De plataformas

Estos son juegos en los que hay que ir dando saltos con los muñequitos por unas pantallas llenas de personajillos hostiles que son la mar de graciosos. Cabe destacar en el género al *Rodland*, juego en el que el objetivo es matar cientos de criaturas de aspecto inocente que son tan bonitos que se te hace un nudo en el estómago de pensar en asesinarlos a sangre fría. Si sumas esto al hecho de que para matarlos hay que tirarles un rayo paralizador y golpearles la cabeza contra el suelo repetidas veces...

Aventuras gráficas

En éstas hay que hacer una misión heroica y peligrosa (bueno, y por qué no: estúpida) con un tipo casi invencible. A mí personalmente no me gustan un pelo (salvo *Another World* y *Flashback*) y creo que la industria del *soft* podría pasar sin ellas. La mejor compañía en este campo es (para no entrar en discusión) Delphine.

Puzzles

Estos son juegos en los que hay que ir colocando las piezas en un determinado orden para ganar. El más conocido es el *Tetris* (que ha visto nuevas versiones con otros nombres). Otros del

mismo tipo son el *Welltris*, *Twintris*, *Blockout*, *Plotting*, *Deflektor*, *Loopz*, *Klax*, *Puzznic*, *Dr. Mario*, *Columns*...

Brickbreakers

Significa «machacaladrillos». Este tipo de juegos está en decadencia. El primer machacaladrillos que vi era una infamia de Spectrum del año de la polca en el que había que evitar cargarse con la bola las ventanas que tenías detrás de la paleta. El más conocido de este tipo era el *Arkanoid*.

Conversacionales

Este tipo de juegos es el predecesor de las aventuras gráficas y RPGs. A mí particularmente me encantaban (salvo los nacionales) y son buenos para aprender idiomas (eso no significa que si tienes un conversacional en ruso termines de intérprete en la ONU). Hay montones de ellos, aunque hoy en día no se ven muchos nuevos en el mercado.

Shoot'em'up

Pues eso: vuélalos en pedacitos (cuanto más pequeños mejor). Aquí controlas a un heroico guerrero-helicóptero-androide-avión-insecto-

asesino-ente-machácalo-todo que va por ahí pegando tiros y sablazos a diestro y siniestro sin preocuparse de si alguien merece vivir o no. (Si acabas de tener una bronca, échate una partidita. Quedarás como nuevo.) El mejor que he podido ver hasta el momento es el *Turrican 2*.

Wargames

Chaval, para jugar a un *wargame* hay que hacer dos cursos por correspondencia, y eso sólo para cargarlo. LUEGO viene el aprender a jugar y debo decir que lo más seguro es que ni los programadores sepan hacerlo. Hay pocos juegos de estrategia fáciles y divertidos (¿pocos, digo? Sólo hay uno: *Laser Squad*). Si te vas a comprar un juego de este tipo ármate de valor y deja que el ordenador te vapulee un poco hasta que aprendas a manejarlo. Una vez que lo domines, puedes sentarte con toda confianza a discutir sobre estrategia con el general en jefe de las fuerzas de la ONU. Lo dejarás como un trapo.

Lucha

Si no fuera porque hay un juego de este tipo que merece la pena, me los habría saltado. Me refiero al *IK+* (*International Kárate Plus*). Eso de que el *Street Fighter* y que el *Wrestlemania* y

todo lo demás son la octava maravilla, está por verse.

Deportes

¿Para qué va a querer alguien jugar a un juego de deportes pudiendo practicarlo? ¿Por qué rayos va alguien a hacer un juego de fútbol si es más divertido correr en calzoncillos detrás del balón? Si lo averiguas, me lo haces saber.

Conversiones de juegos de mesa

¡Aaargh! ¡Socorroo! Dios me libre de jugar con ellos.

Simulación

En este tipo de juegos controlas emisoras de televisión, ciudades, planetas, hormigueros, seres vivos y otras cosas. Son muy divertidos al principio, pero acaban aburriendo a cualquiera. La compañía que se dedica a ellos principalmente es Maxis.

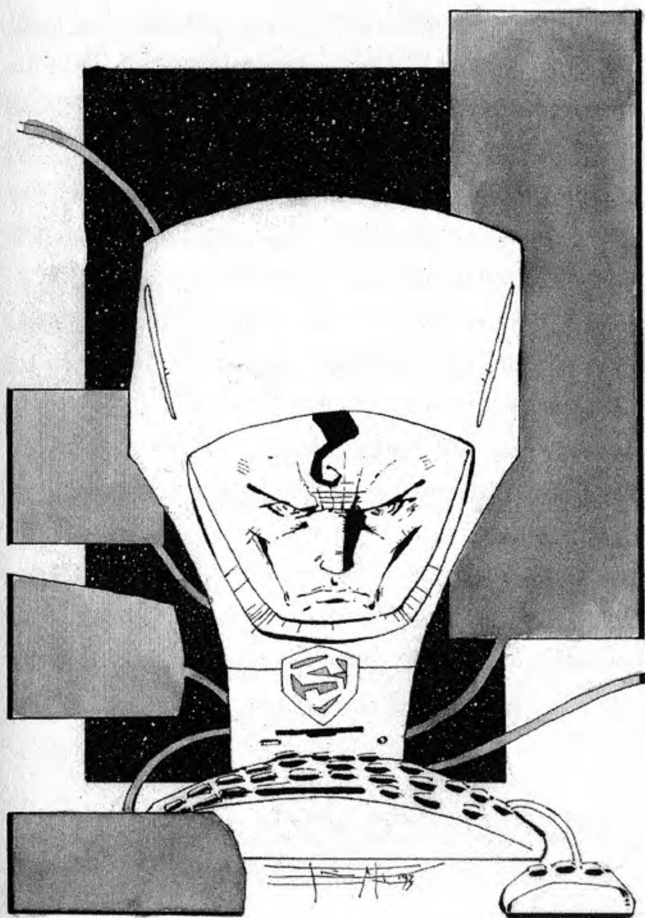
EXTRAÑOS PERIFERICOS

Un periférico no es uno de esos chismes que te llevan a una altura de vértigo de un lado para

otro en las estaciones de esquí. Es un artefacto que se acopla a la máquina y hace que te tengas de preocupar de DOS trastos a la vez. Para los ignorantes debo decir que los periféricos más conocidos son el teclado y el monitor.

Hay gente cuyo ordenata es como el Halcón Milenario: todo lleno de cables acoplados a su alrededor. Lo cierto es que hacen parecer al pobre ordenador un enfermo agonizante conectado a sus máquinas de soporte vital. El primer impulso al contemplarlo es el de querer pegarle un tiro y ahorrarle el sufrimiento, pero una vez que te enteras de que todos esos chismes son una disquetera externa, un *action replay*, un *midi*, un digitalizador de sonido, un *scanner*, una ampliación de memoria y un disco duro de 240 *Mbytes*, la cosa cambia: lo que parecía un moribundo, se convierte en algo así como el supermán de los ordenadores.

Los periféricos son caros. Independientemente de su precio en la tienda, acabarán siéndolo: si ya lo son de por sí no pasará nada, pero si son baratos se romperán, o romperán el ordenata o fundirán la instalación eléctrica de toda la comarca. De modo que lo más aconsejable a la hora de adquirir uno es no andarse con racanerías.



Como todo mundillo, el de la informática también tiene su moda. Hay periféricos para todos los gustos y uno puede encontrar doscientas formas para cada tipo, cada cual más extraña que la anterior.

Por ejemplo, los *joysticks*: mi primer *joystick* era un simple palo largo con un botón en la punta. Hoy, los encuentras con relojes digitales incorporados, con docenas de pulsadores que no se sabe ni para qué sirven y hasta con pedales. La semana pasada tuve en mis manos el más absurdo que he visto: tenía la forma de Bart Simpson. Muy decorativo pero ¡cielos, qué incómodo!

En cuanto a ratones: los hay a patadas. Desde la cajita cuadrada con la bolita que gira abajo, hasta el más complicado *trackball*. Mi *trackball*, por ejemplo, es un diseño exclusivo para gastrónomos: parece un huevo frito...

LAS DESCONSOLADORAS CONSOLAS

Las consolas de videojuegos son un invento muy antiguo que consistía en una caja enorme con

una ranura por la que se metían cartuchos aburridísimos, para luego tirarse un par de horas jugando a algo que no te apetecía. Desde entonces han mejorado mucho, pero siguen siendo un rollo.

SEGA

Megadrive-Génesis

Es la consola estrella de Sega. Se puede considerar como la segunda mejor consola en cuanto a prestaciones y, además, los juegos llegan a ser hasta gratificantes.

Mega CD

Es en realidad un periférico de la Megadrive, pero podría pasar por una consola más. Este ingenio funciona con *compact discs* y los juegos son de una calidad, y un precio, muy superiores.

Game Gear

La portátil de Sega. Está bien, pero las pilas se gastan muy rápido, y los periféricos cuestan un ojo de la cara.

NINTENDO

Nes

Por lo que a mí respecta, me parece una solemne porquería. Los juegos son un coñazo

y los *pads* incompatibles con los Amigas o Ataris.

Super Nintendo-Super Famicom:

Si no fuera porque la mitad de los juegos van de fontaneros estaría bien. A nivel técnico es increíble, la mejor. Pero de cada diez programas sólo uno es divertido.

GameBoy:

En mi opinión es la ignominia hecha consola (portátil, para colmo). Mucha gente piensa que está bien, pero yo, personalmente, la detesto. Tiene una cosa buena, y es que hay cientos y cientos de juegos que además son baratos.

SNK

Neo-Geo:

Si las consolas fueran oro la Neo-Geo sería la mejor. Y costarían como oro. La máquina está bien. Muy bien. Pero es cara. Muy cara.

AMSTRAD

Amstrad GX-4000:

Yo creo que sólo sirve para jugar al tenis. Consíguete dos GX y una pelota y ¡a jugar! Los *pads* son comodísimos, de modo que los puedes usar con un ordenador de verdad.

SINIESTROS MENSAJES DE ERROR

El ordenador siempre te verá como un enemigo que le quiere dominar y del cual, naturalmente, tiene que defenderse. Su principal arma suele ser la guerra psicológica: el empleo de mensajes terroríficos. Cada tipo de ordenador tiene su estilo propio a la hora de producir estos mensajes. En un PC pueden ser, por ejemplo, «*Fatal error*», «*System malfunction*» o «*Installation error: proceeding to erase all existent data*».

El Amiga es más sutil: cuando pasa algo nos da el número de error: 121, 210, 114 o cualquier otra cosa que no sabes ni qué significa hasta que, al cabo de una semana de revolver en el armario, encuentras el manual y te enteras de que el disco estaba protegido contra escritura.

En el MacIntosh son bonitos dibujitos los que acompañan a los mensajes de error. No hay nada más divertido que ver a un desgraciado echar a correr detrás de una mesa cuando el Mac dibuja una bomba junto a un «*Fatal error*».

Pero no hay que preocuparse. Los ordenadores son muy escandalosos y no hay nada (o casi) que un buen *reset* no arregle definitivamente. Y digo «o casi» porque yo tuve la desgracia de

cargarme un *modem* para siempre desde un teclado (y lo peor es que aún ni sé cómo lo hice). Si tienes un PC y, además, algunas nociones de informática, puedes meterte en el MSDOS.Sys y cambiar los mensajes por otros más agradables como por ejemplo:

No disk in drive: ¡Mete el disco, animal!

Not enough memory: ¡Cómprame una ampliación, tío rácano!

Disk write protected: El cabrón del disco no se deja.

Fatal error: La cagaste, Manolo.

Read error: Alguien ha mordido el disco.

Bad CRC on diskette: Compra discos mejores, que éstos son malísimos.

Printer not active: Conecta la impresora ¡burro!, que no va a pilas.

No system disk, insert new one and press return: Tú, listo: mete un disco de sistema, que éste no vale, y pulsa intro.

Keyboard error or keyboard not present: El teclado no carrula.

File not found: ¿Dónde mierda has puesto ese fichero, que aquí no está?


FATAL ERROR ...
WHAT THE HECK ?

LOS PROGRAMADORES NO SON ALIENIGENAS

Mucha gente piensa que para hacer un programa es necesario tirarse veinte años aprendiendo de todo para que salga algo interesante de un teclado, pero no es así, chaval. Con algo de voluntad, pasta, una librería bien surtida y algún que otro contacto se puede hacer casi de todo.

Para demostrarlo voy a hacer un sencillo programa para Basic en cinco minutos. Para arrancarlo lo copias tal cual y das *run* en donde quiera que haya que darlo. Ojo, que sólo vale para QBasic y AmigaBasic:

```
INICIO
   PRINT "Menú de opciones"
   PRINT "1) Empezar la aventura
   PRINT "2) Enterarse de qué rayos va esto
   PRINT "3) Quitar esta porquería y poner algo realmente divertido
   INPUT a
   IF a=1 THEN GOTO Juego:
   IF a=2 THEN GOTO Instrucciones:
   IF a=3 THEN GOTO Exit:

INSTRUCCIONES
   CLS
```


GAME
OVER

```
  PRINT "Vaya, vaya, vaya. Así que quieres saber de qué va
  PRINT "esto, ¿eh?. Pues te lo diré:
  PRINT "En esta maaaaravillosa aventura conversacional
  PRINT "debes rescatar a la princesa de los Schurrflups de las
  PRINT "garras del oscuro maestro de los Pobliblongos.
  PRINT "Eso es todo. No hay más que saber.
  GOTO Inicio:

EXIT
  CLS
  PRINT "¿¿¿¿¿QUE?????
  PRINT "¿¿¡¡Desprecias mi esfuerzo para jugar a otra cosa!!??
  PRINT "Te acordarás de mí, Flanagan...
  STOP

JUEGO
  CLS
  PRINT "Estás en la entrada de una gruta oscura y sombría.
  PRINT "Puedes ir hacia el sur, el este o el oeste.
  INPUT "S, E, O";a$
  IF a$="S" THEN GOTO Sur:
  IF a$="E" THEN GOTO Este:
  IF a$="O" THEN GOTO Oeste:
```

SUR

PRINT "Llegas a una extraña capilla donde te aguarda un no menos

PRINT "extraño monje.

PRINT "Al verte te obliga a recitar treinta padrenuestros

PRINT "sin respirar una sola vez...

STOP

ESTE

PRINT "¡Por san Jorge! ¡Aquí está la princesa!

PRINT "¡Por san Jorge! ¡Se transforma en serpiente!

PRINT "¡Por san Jorge! ¡Te muerde el cuello!

PRINT "Eres recibido en el cielo por san Jorge.

STOP

OESTE

PRINT "Ves una serpiente que repta por el suelo hacia ti.

PRINT "Puedes estrangularla con tus manos, charlar un rato

PRINT "o tirarle queso

INPUT "E, C, T";b$

IF b$="E" THEN GOTO Muerte:

IF b$="C" THEN GOTO Charla:

IF b$="T" THEN GOTO Queso:

MUERTE

PRINT "Ajjjj. Sí, Ajjjj. Eso es lo que dice la serpiente algo

```
   PRINT "molesta porque le estás apretando demasiado
la nuez
   PRINT "Sorprendido la dejas en el suelo y se trans-
forma en
   PRINT "la princesa, tras lo cual volvéis los dos a casita
   PRINT "y a ti te dan la recompensa de diez mil millo-
nes de
   PRINT "coronas de oro.
   STOP

CHARLA
   PRINT "Hola, serpiente.
   PRINT "Hola, aguerrido aventurero
   PRINT "¿Has visto una princesa por aquí?
   PRINT "No, no la he visto.
   PRINT "Bueno, pues me vuelvo a casa.
   PRINT "Tras esta interesante conversación vuelves a
tu casa
   PRINT "y te olvidas de esa estúpida princesa para
siempre.
   STOP

QUESO
   PRINT "Sacas un enorme queso de bola de la mochi-
la y se lo
   PRINT "arrojas a la serpiente. Le aciertas en pleno
   PRINT "colodrillo y la dejas seca. Tras esto te vuelves
   PRINT "a casa y te haces unos bonitos zapatos.
   STOP
```

¿Has visto como no es tan difícil, tío?

TABLA DE EQUIVALENCIAS PERSONA-ORDENADOR

Una persona y un ordenador son diferentes, eso es obvio, pero aun así hay cosas en las que se parecen mucho.

SEMEJANZAS

Necesitan alimentación.
Hay que dejarlos descansar.
Pueden almacenar muchos datos.
Tienden a romperse.
Enferman a menudo.
Tienen periféricos prescindibles (*joystick*, ratón, brazos, piernas).
Pueden escribir con el dispositivo adecuado.
Hacen ruidos molestos.
Un golpe demasiado fuerte puede hacerles perder la información almacenada.
Exageran mucho.
El tabaco les perjudica.
Los dos tienen capacidad de aprendizaje.

DIFERENCIAS

El ordenador es electrónico, las personas no.
Las personas se reproducen, los ordenadores no.

Las personas tienen voluntad propia, los ordenadores no (aunque a veces parece que tengan una mala leche...).

Un ordenador es desmontable, una persona no (salvo con la ayuda de una motosierra).

El ordenador está lleno de clavijas y puertos de conexión.

Un ordenador no se mueve por sí mismo.

Las personas tienen emociones, los ordenadores no.

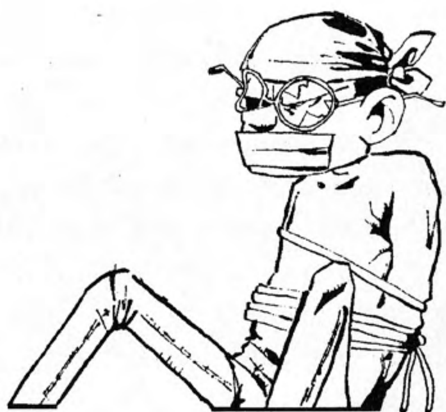
Los humanos sientan la cabeza, los ordenadores las aparcan.

Los ordenadores son caros, los niños... ¡gratis!

Los ordenadores son baratos de mantenimiento, las personas no.

Las personas se arreglan solas, los ordenadores no.

LOS HERMANITOS SON UN LATAZO



¿ORDENADOR «PERSONAL»? ¡QUE MAS QUISIERA!



uando te compras el ordenata la gente que te rodea empieza a verte como su GRAN amigo del alma. Piensan que les va a dejar jugar con él hasta que se harten. Los hermanos se vuelven unos pelmazos, las hermanas se pasan el día colgadas del *Tetris* o el *Blockout*, a tu padre le da por comprarse un bonito programa de contabilidad que ni necesita ni sabe utilizar y tu madre planea programarse todas las recetas de cocina y grabarlas en el disco duro. Si les dejas se pasan y si no, se cabrean y te tratan de avaro, cerdo y engreído.

Así que lo mejor que puedes hacer es dejar que otro se lo compre. Y asaltarle.

Pero si insistes en tener tu propio ordenata, tendrás que tener paciencia de santo o un cerebro más activo.

Si no quieres que tus amigos y parientes te invadan instálate la máquina en un armario, cúbrelo con una manta todo el día, desmóntalo cuando no lo usas y sobre todo NO le digas a nadie que tienes un ordenador. Es difícil, porque es todo un farde tener un cacharro propio comprado con tu dinero y sudor.

Hay algunos argumentos que se pueden emplear contra parientes indeseables y amigos insoportables para no quedar mal:

«Se me ha colado el Stoned en la disquetera y todavía no he podido exterminarlo.»



«Una subrutina sin cadena de *linkado* se perdió en el terminal C3 y ha hecho un colgado de secuencia en el directorio del sistema borrando el 76 por ciento de los archivos existentes. Lo siento.»



«Se ha torcido el *joystick*.»



KEEP OUT
CAUTION
DO NOT TOUCH

«La abuela se quedó enganchada con el *Mortal Kombat.*»



«El gato se comió mi ratón.»



«Tengo el ordenata calculando el número de bacterias que hay en un cubo de agua, teniendo en cuenta el índice de fertilidad y la temperatura ambiente a presión constante.»



«Ha desaparecido un cable importantííííísimo.»



«La placa madre ha dado a luz.»



«Algún indeseable metió una loncha de queso en el *drive.*»



«Las teclas se han quedado pegadas.»



«La fuente de alimentación está anémica.»

«La Soundblaster le reventó el ventilador a la CPU, por lo que no se puede utilizar durante más de cinco minutos al día, y ya los he gastado...»



«Mi madre se llevó las agujas de la impresora para coser.»

«Mi sobrinito formateó el disco duro.»



«Lo tengo en cuarentena porque se le metió un virus MUY contagioso.»



«Lo siento, he conectado con el Pentágono y la Tercera Guerra Mundial no puede esperar.»



«Están asediando la minitorre.»



«No puedo encenderlo porque el Ministerio de Defensa me ha detectado y puede localizarme.»



«Me he conseguido un disco con la *Enciclopedia Británica* y la estoy sacando por impresora.»

De este modo uno puede evitarle sufrimiento innecesario al ordenador de forma rápida y eficaz.

LOS SUFRIDOS (E INSUFRIBLES) HERMANITOS

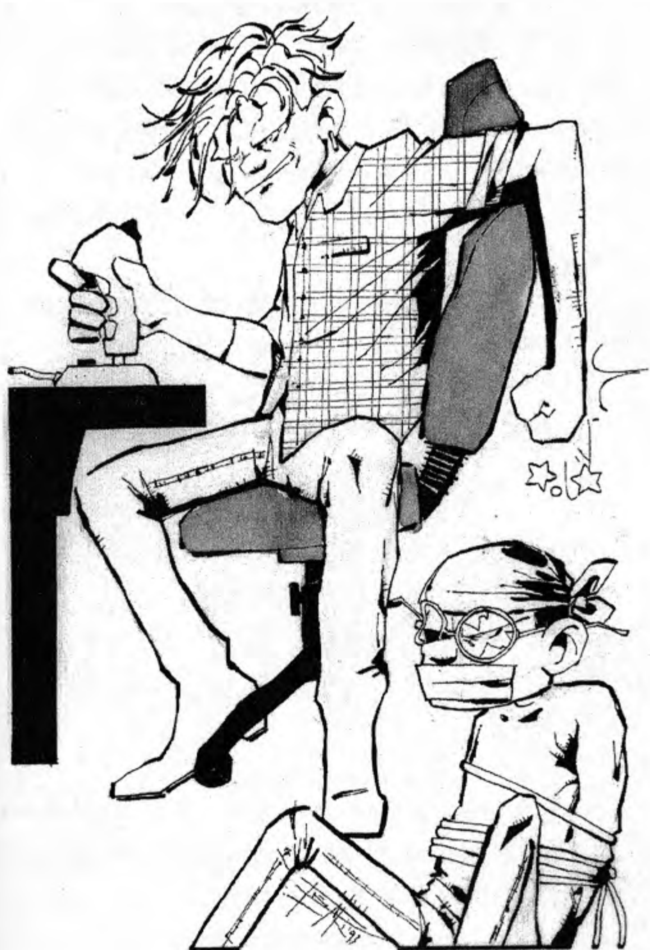
Los hermanos son un coñazo; eso lo sabe todo el mundo. Pero cuando hay un ordenata de por medio el coñazo se convierte en una auténtica pesadilla.

Hay que diferenciar entre hermanos mayores y menores, ya que su modo de actuar no es el mismo.

HERMANOS MAYORES

Estos son los peores. Abusones, despreciables, envidiosos, avaros, celosos y, sobre todo, más fuertes, son una inagotable fuente de problemas.

Si tú eres el dueño del cacharro, usarán todo tipo de trucos para disfrutar de él, desde el chantaje hasta la efectiva paliza.



Soluciones: Si tienes otro hermano de más edad, siempre es posible buscar protección en él. Si no, siempre puedes engañar al pelma.

Por ejemplo:

—Eh tú, enano, déjame la Megadrive.

—Er... espera un rato, que es la primera vez que llego a la cámara de la reina en el *Alien 3*.

—Sí, siempre lo mismo. Vale, vale. Ya verás. Te acordarás de esto. Ya sabes que yo no perdono. Estás acabado. A propósito: ¿a qué hora volviste el sábado?

—Vale, está bien. Ya llegaré en otra vida hasta allí. Tómala y ojalá se te atragante.

En este punto el adicto desconecta los cables del aparato y lo entrega tal cual.

—Eh, basura, ¿cómo se conecta esto?

—Ups, no lo sé. Me vino ya montada. Las instrucciones las perdí. ¡De veras!

—Uh, así no la quiero. Te la puedes quedar, desperdicio, pero la próxima vez la quiero enchufada.

Si el dueño del cacharro fuera el cretino de tu hermano, la cosa se pone cruda y la única solución es aprender a hacerle la pelota como Dios manda.

El odio y sed de venganza entre dos herma-

nos se pueden calcular con la siguiente ecuación:

100 – [(Edad del mayor – Edad del menor) al cuadrado].

El resultado es el índice de inaguantabilidad entre ambos.

Resultados

de –1 a –3000: La relación es perfecta.

de 1 a 5: El hermano mayor quiere con toda su alma al pequeño.

de 6 a 15: Se quieren mucho, pero el mayor no se pringará demasiado en los problemas del menor.

de 16 a 25: Pueden llegar a montar un negocio juntos si reciben ayuda profesional.

de 26 a 40: Se aprecian mutuamente.

de 41 a 60: Se soportan.

de 61 a 75: Se pelean constantemente por no

lavar los platos y lo único que hacen juntos es incordiar a su pobre y desvalida madre.

de 76 a 85: Si dependiese de ellos ya se habrían «divorciado».

de 86 a 95: No se les debe dejar solos si no es atados a una silla, porque de lo contrario empezarán a morderse y pegarse.

de 96 a 99: Estará todo el día intentando acaparar la atención de los padres y sabotear la imagen pública del hermano.

100: Hay tres posibilidades, tío: Tienes un hermano gemelo, has hecho trampa o necesitas ayuda urgente en matemáticas.

HERMANOS MENORES

De éstos no hay que preocuparse. El único problema es cuando son de ese tipo de repipis que se chivan a la mínima. En este caso lo mejor que puedes hacer es encerrarte bajo siete llaves cada vez que quieras hacer algo solo.

Si son muy pequeños lo que hay que hacer es no alejarse del ordenador mucho tiempo, porque a un amigo mío le vino su hermanito diciéndole:

—Oye, necesito una hucha nueva, porque en la que tengo ahora no me caben más monedas.

La hucha era el *drive* de $3^{1/2}$, y después de meter en él monedas por un tubo, no volvió a funcionar nunca más.

Hay que dejarles bien claro que al ordenador NO le gustan ni las pipas, ni los «bocatacalamares», ni la Coca-Cola, ni los gusanitos al queso, ni el jamón serrano pata negra. Si se acercan con materia semiorgánica no venenosa que pueda desprender partículas que se introduzcan en tu ordenador, impídelo.

LOS PADRES ATACAN

Los padres creen que el ordenador es nocivo. Eso de estar horas extasiado machacando marcianitos no les parece muy sano. Tienen razón, pero sólo en parte.

Un ordenador es más saludable que el tabaco o el alcohol o cualquier tipo de droga, pero no les entra en la mollera. Se creen que por nacer antes son más listos e inteligentes (¡que se lo digan al hombre de Neanderthal, que nació mucho antes!).

Su técnica suele ser el sabotaje. Llevarse

algún cable al azar y esconderlo es lo suyo. Pero tiene fácil solución: tener un repuesto de cada cable bien escondido. Afortunadamente son viejos achacosos y es dudoso que quieran romperse la espalda transportando el monitor o la CPU.

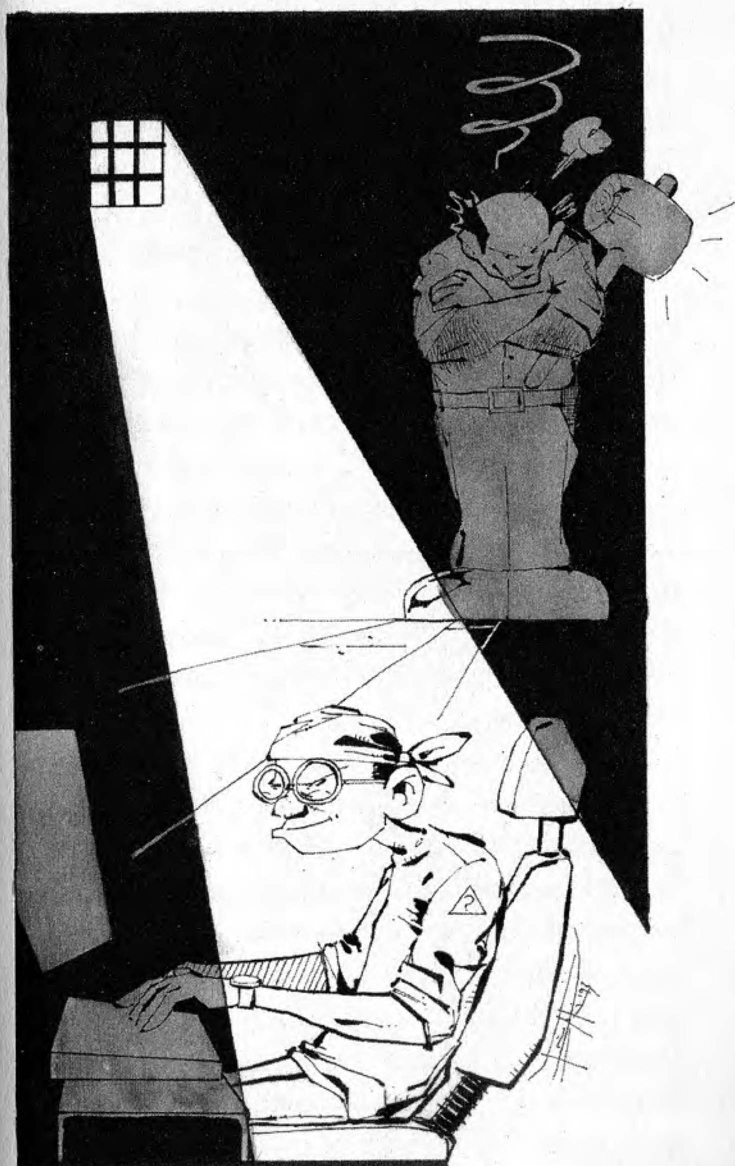
El auténtico problema llega cuando SABEN de ordenadores. Mi madre, por ejemplo, sabe el doble de informática que yo y por lo tanto sabe muy bien que formateando a diestro y siniestro me hace la pascua bien hecha.

Los padres creen que el ordenador es para las oficinas y multinacionales, pero eso de tenerlo en casa para jugar no lo entienden.

Los auténticos adictos leen mucho. Los padres están siempre preocupados porque desean que sus hijos se acerquen a los libros. Tanto que no tienen tiempo de fijarse en si leen. La madre de un amigo mío le ha ofrecido mil pelas por cada hora que le vea leyendo y él se cepilla un libro cada tres días (va a acabar millonario).

La literatura que preferimos los adictos es la ficción, tanto futurista como medieval.

Otro aspecto de la lucha paterna contra el ordenador: un adicto no suele salir a pasear y a tomar el sol. Lo cierto es que parecen de la familia Drácula, dada su palidez y hábitos culinarios (interrúmpele en su éxtasis y lo compro-



barás). Lo que no saben los padres es que un adicto SI toma el sol. En cualquier habitación hay una ventana que da a la calle, y es seguro que el sol da en algún momento del día justamente allí, de modo que todo adicto recibe más o menos unos dos minutos diarios de sol.

Respecto a lo de salir a pasear, todos los adictos salen algún día a darse un paseíto hasta la tienda de *diskettes*. Y como quieren comprar muchos, van andando, en lugar de ir en metro.

También hay padres que, por desgracia, han visto *Tron* (esa peli tan guay de Walt Disney) y creen que el ordenador te puede sorber y hacerte desaparecer para siempre jamás. En cierto modo es cierto, ya que a los adictos nos deja absortos todo el día, pero sólo de mente y alma, el cuerpo lo deja donde está.

Hay algo detestable en los padres y es cuando salen con el «en mis tiempos». Siempre que quieran que hagas algo te dirán «en mis tiempos respetábamos a nuestros mayores» o «en mis tiempos no necesitábamos trastos para divertirnos». En sus tiempos confundían el cansancio con la diversión, porque lo único que hacían era corretear por ahí hasta que se caían derrengados. Si tu padre te viene con la coplilla ésa, lo mejor que puedes decirle es que si le parece tan diverti-


FBI

do que se vaya a correr un rato por ahí y te deje en paz. Tras ello le das veinte duretes para una chocolatina y le dejas marchar. Cuando se dé cuenta de lo que ha sucedido estará tan confuso que no dará la murga durante un tiempo.

EL ORDENADOR SE DEFIENDE

Un ordenador no tiene muchas formas de defenderse. La principal es la electricidad. Si abres un ordenador, lo más seguro es que te dé un calambrazo que te deje tieso. Aparte está la ignorancia (ajena, por supuesto). Si pretendes arreglar un ordenador te encontrarás con diez mil *chips*, cables y conexiones varias, de las cuales hay una que está mal (¿pero cuál?). También están los padres: ellos no saben qué tocar para hacer que el ordenador deje de funcionar, de modo que no hay que preocuparse demasiado. Otra táctica es la amenaza. A veces le da por hacer ruidos extrañísimos con la disquetera que invariablemente hacen que el disco que hay dentro se rompa-agujeree-formatee-explote-desintegre.

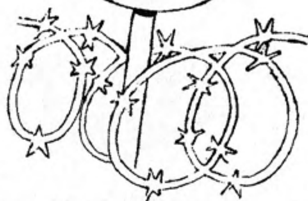
Hay ordenadores que se defienden en serio.

Estos son los de las grandes corporaciones, el ejército y el Ministerio de Hacienda (Rita, para los amigos). Están dotados de los más complicados sistemas defensivos. *Tracers* para localizar llamadas y enviarte de inmediato a siete u ocho gorilas, cámaras, micros y docenas de sistemas que garantizan que el ordenador siga funcionando siempre.

Existen otros ordenadores que se defienden aún más, como los del Pentágono, que están comunicados en red y el cableado va dentro de unos tubos con gas a alta presión, de modo que cuando alguien se mete suenan todas las alarmas de Washington.

Hay otros sistemas para evitar que alguien no deseado use tu ordenador, que son cerrarlo con llave, introducir una *password* en el *setup*, poner gotas de Superglue encima de las teclas, meterlo en una urna, dejar siempre los cables cruzados, llevarte el fusible de la caja de controles de tu casa...





LA PIRATERIA

BIT-BARBANEGRA HA NACIDO

Un pirata de *software* no es un individuo con pata de palo, parche en un ojo, un loro al hombro y una cimitarra de dos metros que asalta a los programadores por la calle y les roba todos los *diskette*s que llevan. Es un tío corriente y moliente que, como mucho, puede tener un serio problema de acné y se dedica a copiar juegos sin parar.

La piratería de *software* es algo que se está cargando la industria del *soft* en nuestro país a un ritmo alarmante. Los piratas son gente que venden copias de un juego a un precio algo más bajo de lo que les costó a ellos. De este modo venden

diez copias de un juego a mitad de precio y ganan cinco veces lo que les costó. Quizás pienses que estoy exagerando. Si es así, mira en la lista de novedades de *Mail Soft* o date una vuelta por la sección de informática de unos grandes almacenes y verás que el Amiga ha desaparecido casi por completo, y eso por culpa de la piratería.

Hay que diferenciar entre piratería y *shareware*, ya que son cosas distintas. La piratería, para empezar, es ilegal. El *shareware* consiste en que tú te llevas el juego, y si te gusta, lo pagas. No tío, que no están chalaos. Si lo pagas te dan ciertos beneficios como, por ejemplo, nuevas versiones del producto, listas de novedades y trucos para jugar con vidas infinitas o empezar en la fase que te apetezca y cosas por el estilo.

También está el dominio público: programas que son baratos, y que no importa si los prestas o copias (la mayoría son antivirus y utilidades diversas). Los programas interesantes normalmente cuestan caros y NO son ni *shareware* ni dominio público.

Lo mejor que se puede hacer para mantener el mercado es comprar algún que otro juego de tanto en tanto —por ejemplo los *Role playing games* (RPGs), que sin instrucciones son extremadamente difíciles de jugar.



COMO CONVERTIRSE EN HACKER

Un *hacker* es un tío que aprende informática por su cuenta y al final sabe mucho más que los que aprendieron en academias o universidades.

Para ser *hacker* hay que tener un ordenador; eso es fundamental. También hay que tener libros de informática y lenguajes de programación para ir haciendo cosillas. Otro punto importante es el de los contactos. Conviene tener amigos que sepan lo suficiente de informática como para hacer un programa no muy complicado y aprender de ellos.

Hay una cosa importante en un *hacker* y es que, en contra del dicho popular, NO son piratas informáticos. Se dedican a hacer programas y a veces a desprotegerlos, pero sólo como diversión. Y si llegan a distribuirlos ilegalmente, incluyen un mensaje que suele decir que si te gusta, consideres la posibilidad de comprar el original.

M.O.D.E.M.: MODO ORGANIZADO DE ENTRAR EN MINISTERIOS

¿Has visto Juegos de Guerra? (¡avergüénzate si no lo has hecho!) Pues bien, un *modem* es un


HACKER
HACKER
BE
HACKER
A

periférico que sirve para eso: para entrar en los ministerios y hacer lo que se quiera. Bueno, también se puede hablar con otros usuarios por ordenador, comprar por ordenador, leer las noticias por ordenador, consultar las páginas amarillas por ordenador, jugar con treinta personas a la vez por ordenador, pero lo más peligroso es meter las narices donde no te han llamado y trastear con las bases de datos. Por ejemplo:

En el Ministerio de Hacienda. Hacer que el fisco le deba de pronto diez millones a Lola Flores.

En el Ministerio de Defensa. Ascender a todos los reclutas a capitán (con el sueldo, claro).

En el Ministerio de Economía. Revaluar la peseta por encima del dólar.

En el Ministerio de Educación. Cambiar el historial académico de un famoso para que parezca tonto.

En el Ministerio de Obras Públicas. Desviar fondos para el inicio de una autovía Alpedrete-El Ferrol.

En el Ministerio del Interior. Llenar de delitos el limpio expediente de tu profesor de matemáticas.

En el Ministerio de Sanidad. Subvencionar una investigación sobre la fertilidad estival del paramecio y su relación con la gastroenteritis.

Puedes pensar que realizar estos actos vandálicos contra la integridad nacional puede traer problemas. Pues tío, es cierto, ni se te ocurra intentarlo.

Hay dos tipos de *modem*: internos y externos. El primero va dentro de la CPU y el segundo va unido a ésta por un cable.

MODEMS INTERNOS

Lo malo es que necesitas instalarlos y ello supone: abrir el cacharro y tirarse un cuarto de hora buscando una clavija libre para no encontrarla. A continuación, llamar al técnico a que te cobre diez mil pelas por meter un trozo de plástico en una rendija que no sabías ni que existiera.

Puedes entonces disfrutar sin problemas hasta el mes siguiente, momento en el que llega la factura de Telefónica, y le toca divertirse a tu padre (colgándote de una viga por las narices, haciéndote beber sesenta litros de aceite u otra ingeniosa tortura).

MODEMS EXTERNOS

No requieren instalación, pero tienen la fea costumbre de hacer *puenting* cuando no miras. Es decir: te vas a la cocina a prepararte un bocata de salchichón y al llegar te encuentras con que el *modem* está con la vena suicida, colgando de la mesa sin responder siquiera. Entonces hay que llamar al técnico para que se lleve diez mil pelas y te diga que sólo se había soltado el cable de conexión.

Independientemente del tipo de *modem*, todos tienen instrucciones. Si no sabes idiomas, vendrán en inglés. Si sabes inglés, vendrán en sueco. Y si sabes sueco, las instrucciones se habrán extraviado durante el embalaje, por lo que habrá que llamar a alguien que sepa cómo funciona y se lleve diez mil pelas más.

Siempre te queda el recurso de hacerlo funcionar de oído. De esta forma conseguirás romperlo de un modo u otro para que el técnico se lleve sus diez mil de costumbre.

Hay mucho *software* de comunicaciones, pero de todos los que he visto, el *Blue Box* de Amiga es el más divertido.

COMO RECONOCER UN JUEGO INTERESANTE



SIN DESEMBOLSAR LAS PELAS

LAS REVISTAS DE INFORMATICA



i quieres comprar un juego, lo primero que debes hacer es hojear las revistas de informática para tener varias opiniones objetivas de expertos sobre los juegos, ya que si te fías de lo que dice en la caja te llevarás un buen chasco (siempre dicen lo mismo: «Este es el mejor juego que jamás se ha hecho»).

Hay muchas revistas, y hay que cuidarse mucho de no comprar, por ejemplo, *MacUser* si tienes un PC, o comprar *PCMagazine* si tu ordenador es un MSX. Hay revistas que se dedican a un tipo de ordenador específico, pero también las hay que se dedican a todos los ordenadores en conjunto.

Normalmente, cuando las revistas califican un juego, es en base a unos puntos (como gráficos, sonido, adicción, etc.). El problema es que a lo mejor a un redactor le gusta y a otro no, por lo que conviene tener muchos puntos de vista diferentes y establecer una media entre todos ellos para ver cuál es la opinión global de los expertos.

Hay mucha gente que piensa que las compañías distribuidoras exigen que los colaboradores pongan esta nota y esta otra en cada uno de sus juegos, pero no es cierto (yo he «currao» en varias revistas de este tipo y hasta el momento no he visto que ninguna casa exija notas).

LOS GRANDES ALMACENES

En muchos de los grandes almacenes hay ordenadores por todas partes, de modo que si quieres comprar un juego puedes probarlo a ver qué tal está.

El problema llega cuando no te dejan tocar ni los juegos ni los ordenadores. En ese caso lo mejor que puedes hacer son unas cuantas amistades entre los encargados de informática. Una cosa fundamental para ello es no pretender NUNCA saber más que ellos y hacer que crean que los tienes como tus héroes.

TECNO CHAPUZAS (TRUCOS PARA AHORRAR PASTA)



LOS DISKETTES



no de los problemas con el que a menudo te enfrentarás en tu vida de adicto es que se te han acabado las pelas y los discos. Esto suele ocurrir justo cuando necesitas grabar una maravillosa partida o le has puesto punto final al mejor cuento que has escrito. Para tener una buena provisión de *diskettes*, aquí va una receta práctica que te hará ahorrar pasta.

Si tienes un PC con un *drive* de $3^{1/2}$ HD (disquetera pequeña de alta densidad), compra discos de doble densidad ($3^{1/2}$ DD), que son más baratos, y taladra la esquina superior izquierda de éstos.

Como el ordenata es tonto, se creerá que son de alta y hará que quepan 1.44 *MBytes*. Lo malo es que en estos discos se puede escribir sólo una vez, por lo que son ideales para hacer copias de *backup*.

Esta operación precisa del uso de un taladro o en su defecto un martillo y algunos clavos, un punzón para el hielo o simplemente unos buenos colmillos al estilo Bram Stoker*.

¡¡¡Advertencia!!!

> Se recomienda que personas en estado de embriaguez o con tics en las manos no practiquen la incisión, pues el disco puede quedar reducido a virutas.

COMO CANIBALIZAR UN JOYSTICK

En tu vida de adicto siempre te encontrarás con el problema de que el *joystick* se estropee. Has de saber que casi todos los *joysticks* son iguales, por lo que si se rompen dos se puede hacer uno nuevo con ellos.

* El autor de Drácula, ¡animal!

Si lo que se parte es la barra, puedes cambiarla por otra que pertenezca a otro *joystick.* Las barras son (o suelen ser) compatibles con otros *joysticks.* Para cambiarla, abres los *joysticks* por completo (barra y base) y quitas los cables del interior de la barra. A lo mejor no pueden pasar porque el disparador lo impide. Si ocurre eso, cortas los cables y los unes después de haber quitado la barra. Luego la pones en el otro *joystick* y lo cierras.

Si lo que se joroba es el cable de conexión, todo lo que hay que hacer es cortar el otro con un machete o algo así e ir juntando los cables entre sí. Los colores de los cables son distintos, para saber cuál hay que juntar con cuál. Si eres daltónico, te compras otro *joystick* y en paz.

Lo peor es cuando se estropean los circuitos. Entonces tienes que separarlos del *joystick* con MUCHO cuidado y cambiarlos. Lo malo es que están hechos de una especie de cartón endurecido y es muy posible que se parta en dos y te quedes sin circuito para siempre.

Además de *joysticks* hay *pads*, que son lo mismo pero planos y se manejan de forma distinta. Si se rompen hay que comprar otro, porque son delicadísimos y si los intentas arreglar se rompen más.

Advertencia

Desde el comienzo de los tiempos los juegos de deportes han tenido fama de machacar los teclados, *joysticks*, *pads*, ratones, monitores y todo lo que hay en un ordenador, ya que para jugar hay que aporrear el teclado de un modo precivilizado (prehistórico, tío, prehistórico) y mover el *joystick* despiadadamente de un lado a otro hasta que: *a)* termines la prueba o, *b)* te lo cargues. Por ello debo advertir a todo el mundo que evite este *software*, que fue inventado por las casas fabricantes de *joysticks* para vender más (o eso parece). Estás advertido, tío. Si compras uno de esos ingenios destructivos, ya sabes a lo que te arriesgas.

EL MUNDO DE LAS BBS





na BBS es, económicamente hablando, lo más peligroso que hay para un usuario de *modem*. La razón: envicia mucho. Al principio tienes cuidado con el uso del teléfono, porque no sabes bien si te están cobrando por llamar, cuánto te puede costar bajarte un fichero o cosas por el estilo. Sin embargo, en cuanto comprendes que la BBS es gratis... te entusiasmas y empiezas a llamar como un loco a una y a otra. Al principio, te conformas con las de tu propia ciudad, pero luego... un día tienes la desgracia de enterarte de que el número de XXXX, en Finlandia, tiene unas *demos* alucinantes, y dices: «¡Bah! por una vez...» Y ahí la has fastidiado: hora y media de comunicación internacional para coger las casi dos *megas* de *Panic.* A fin

de mes, cuando llega la factura de Telefónica, infartos entre la parentela e incomunicado hasta el año 2050, momento en el que empezarán a considerar si te dejan o no acercarte al aparato.

No confíes en los programas que sirven para «llamar gratis». Además de ser un delito, no he oído de ninguno que funcione realmente. Por otra parte, las llamadas a una BBS local te cuestan lo mismo que las que puedas hacer a tus amigos. Si estás media hora... pues Telefónica te cobrará eso: media hora de comunicación.

¿QUE HAY EN UNA BBS?

Básicamente hay tres áreas:

- Boletines
- Ficheros
- Mensajes

Boletines

En los boletines te cuentan las mejoras, cambios y cosas de interés general para el usuario.

Ficheros

En el área de ficheros te encuentras con una lista casi interminable de programas que puedes

bajarte. Una de las características más importantes de las BBS es que son un medio de distribución de *soft* de dominio público y *shareware* muy extendido, ya que el autor lo da a algunas de ellas, allí los usuarios lo bajan (cogen) y, si les gusta, lo suben a otras tres BBS y así sucesivamente. No es raro encontrarse un programa finlandés en una BBS de Murcia o Albacete y viceversa. Adquirir estos ficheros no te cuesta nada (bueno, si exceptuamos la factura de Telefónica).

Mensajes

Los mensajes son cartas públicas que se mandan los usuarios entre sí. Todos leen los mensajes de todos (a menos que sean específicamente «privados») y pueden intervenir en cualquier tema que se esté tratando. Lógicamente, hay un orden, porque leer la solución a un problema de memoria expandida y, a continuación, la receta de tortilla de patatas, sería bastante enloquecedor. Para ello, hay áreas definidas (Virus, Cocina, *Assembler* o *Rol*, son algunas de ellas).

Como leer unas cuantas cartas (o contestarlas) mientras el contador de teléfono está corriendo es angustioso, hay programas que sirven para leer correo sin necesidad de estar conectado a la red. Los más conocidos son el

Blue Wave y el *SLMR*. ¿Imaginas dónde los puedes conseguir?... ¡Pues en la misma BBS!... Una vez puesto en marcha, recibes un paquete de correo compactado, cortas la comunicación, lo lees, contestas, vuelves a llamar... y ¡ya está!... Total... unos 10 o 15 minutos de conferencia ahorrada.

Como los que ya llevan mucho tiempo haciendo esto empezaron como tú, de cero, son personas que te ayudan en todo. Si tienes algún problema, no tienes más que dejar un mensaje y recibirás montones de sugerencias.

¿COMO ENTRAR EN UNA BBS?

En toda BBS hay varios niveles a los que uno puede acceder:

Usuario sin registrar, que es lo que eres la primera vez que llamas.

Usuario registrado, nivel que consigues después de rellenar la ficha y, en ocasiones, dejar un mensaje en alguna área de correo local;

Punto, que es un usuario que recibe el correo en casa directamente, sin necesidad de ir a

«buscarlo» personalmente al área correspondiente.

Para ser punto lo primero que debes hacer es comunicárselo a tu SysOp para que te dé una dirección (que es algo así como una casilla de correo) y darle tú la *password* de acceso. Puedes pensar que el *pass* no es necesario, pero no es NADA divertido encontrarte con que un gracioso ha pedido a tu nombre doscientas áreas y tengas que bajarte tres *megas* en mensajes sobre cocina armenia y el maravilloso mundo de los protozoos.

Después de conseguir tu dirección de punto debes bajarte o pedir por correo urgente el *software* de punto, que incluye un programa de comunicaciones para llamar, un lector y un empaquetador de correo. Los que yo uso son el *FrontDoor* como programa de comunicaciones, el *FMail* como empaquetador y el *Golded* como lector, aunque hay muchos más.

El último escalón en la BBS es el de ¡SysOps! (Operador de Sistema), que es lo más parecido a Gran Patriarca (es el dueño, el que la controla).

Escribir correo es algo más que poner letras juntas. La primera vez que leas un mensaje te encontrarás con cosas como ésta :-) No es un

código de control, ni nada por el estilo. Es un *smile*. Si giras el libro noventa grados hacia la derecha, verás unos ojos, una nariz y una boca sonriente. Hay muchísimos *smiles*, pero a continuación pondré una lista de los más utilizados:

:-)	Sonriendo
:-D	Risa
X-D	Partiéndose de risa
}:-)	Demonio
O:-)	Angelito
8-)	Sonriendo con gafas
B-)	Igual que el anterior
:-o	Sorprendido
:-?	Confuso
:-d	Relamiéndose
:-(	Triste
:'-(	Llorando
:-/	Mosqueado
X'-D	Llorando de risa

Hay muchos más que ya irás viendo a medida que vayas contestando correo.

Cuando seas punto, otra cosa que debes elegir es el *origin*. Este es un apodo o frase ingeniosa que pones para identificarte. La mayoría demuestra un sentido del humor muy desarrollado.

Cuando ya has sido usuario o punto durante un tiempo, puedes decidir montarte tu propia BBS (racionalmente, no como la primera vez que conectas, que es cuando dices «¡yo quiero hacer eso!»). Lo mejor que puedes hacer entonces es pedir ayuda a tu SysOp para que te diga qué *software* necesitas. Una cosa realmente importante al montarte tu propia BBS es tener un *modem* POTENTE, porque hay bastantes usuarios con *modems* de 14400 baudios y si van a tu BBS que sólo va a 2400 no volverán jamás. Lo cierto es que te pondrán a parir en todo FidoNet o SkyNet o la net que sea («jo, el otro día conecté con no sé qué BBS que sólo iba a 2400. ¡Qué risa!»). Otro factor importante para ser SysOp es la paciencia. El que un desgraciado te llame a las 3 de la madrugada para bromear contigo debe de ser desesperante y puede acabar con los nervios de cualquiera.

Las primeras veces que llames a una BBS lo que acabarás haciendo es bajar ficheros. Aunque no te sirvan. Es algo irresistible: tres cuartos de hora gastando en teléfono para que luego alegremente te cargues lo que has bajado, porque:

a) Es un coñazo de juego.
b) Ocupa demasiado en disco duro

c) Puedes conseguir una versión más actualizada

d) Ha habido errores varios al bajarlo

e) Un pájaro vicioso se comió un trozo de cable telefónico cuando estaba a punto de terminar de transferir...

Si vas a bajar un fichero no te dediques a mirar las listas a ver si hay algo que pueda ser interesante, porque acabarás con el disco duro lleno de cosas inesperadas.

Hay algo del mundo de las BBS muy divertido y son los juegos *on-line*. Son programas en los que tú juegas mientras estás conectado. Hay algunos en los que interactúas con otros usuarios (generalmente en guerras) para hacer alianzas, comerciar o directamente tirarle encima a tus soldados.

En definitiva, el mundo de las BBS es algo apasionante.

Para los nuevos, aquí van unos cuantos números para ir tirando:

Action BBS	Madrid	91-3323507
Active Sense	Tenerife	922-344359
Agron BBS	Lleida	973-239918
Agron II BBS	Lleida	973-702568

Alija-II	Sevilla	95-4212159
Alija	Sevilla	95-4163114
Amigax	Madrid	91-5714469
Apertura	Murcia	968-220136
Atharva	Madrid	91-3770996
Atlantis I	Granada	95-8123848
Atomic	Madrid	91-5340542
Aurora BBS	Madrid	91-5184746
Avalon	Barcelona	93-4305942
Baleares-BBS	Palma	971-411361
BBS-Club	Murcia	968-248492
Bikom-BBS	Las Palmas	928-381095
BlasterSound BBS	Granada	958-293583
BUCOLICO	Casteldefels	93-6362185
Caesaris BBS	Madrid	91-3524951
Cantabria-1	Santander	942-281222
Cash-Line BBS	Madrid	91-5191336
Cisem BBS	Salamanca	923-121554
Clavius BBS	Madrid	91-3112371
Comm Island	Ibiza	971-317698
Contacto	Madrid	91-3319670
Corben	Madrid	91-5562385
Crisis Mundial	Madrid	91-4114124
D.A.R.Y.L.	San Fernando	956-885967
Dactonio BBS	Monforte	982-400792
Data Byte	Valladolid	983-307574
DSP I	Madrid	91-7751318
Dune	Barcelona	93-4311459
Einstein	Tenerife	922-200353
Elektra	Sevilla	95-4161749

Entropya	Bilbao	94-4761031
Enxebre STD	La Coruña	981-270651
Euskal Amiga	Bilbao	944-219718
Experimental	Reus	977-330823
Fantasy BBS	Madrid	91-5340582
Fiber BBS	Badalona	93-4644415
Fonocom BBS	Barcelona	93-2806480
Future BBS	Madrid	91-3671066
Galata	Madrid	91-3111185
Galicia-1	Monforte	982-410902
Ghost BBS	Madrid	91-3325138
Gremlin	Barcelona	93-2848671
Halloween BBS	Tenerife	92-2203155
Icaro	Madrid	91-5194645
Ikaria	Barcelona	93-4305653
Iluro	Barcelona	93-7997888
Insomnio	Alicante	965-254089
Jove Cambra	Manresa	93-8724908
Judgement Day	Barcelona	93-2684967
Kender-1	Bilbao	94-4763100
Kernel Sistemas	Tenerife	922-200752
La Abadia BBS	Granada	95-8204855
La Conexion	Barcelona	93-4186583
La Radio BBS	Madrid	91-3461196
Lineas Aereas BBS	Madrid	91-5176772
Lucklink	Barcelona	93-2400899
Luz del Foro	Barcelona	93-4253280
Mail-Simons	Madrid	91-5195238
Mips & Bauds	Madrid	91-7383981
Nada de Nada	Madrid	91-6969121

Nimey	Madrid	91-5480364
Omega	Madrid	91-6375531
Onuba-2	Huelva	95-5550409
Onuba	Huelva	95-5553199
Paradise BCN 1	Barcelona	93-4432190
Paradise BCN 2	Barcelona	93-4432191
PC-Actual BBS	Madrid	91-3322751
Pegasus BBS	Madrid	91-6180225
Phoenix	Barcelona	93-8746155
PiXelBBS	Palencia	988-712482
Porkie Pie Hat	Sevilla	95-4925396
Proyect Thunderbolt	Sabadell	93-7176217
Public Name	Zaragoza	976-531807
Quartz BBS	Barcelona	93-2764345
Rafa STD-1	Madrid	91-5447282
Replicants II	Barcelona	93-2105360
Sakery Fox	Madrid	91-4169751
Sanse	San Sebastián	943-471688
Savage Club BBS	Lleida	973-210233
Skynet BBS	Murcia	968-241628
Smart BBS	Barcelona	93-3111047
Sol	Valencia	96-3728886
Sport Line	Las Palmas	928-224394
Station Zebra	Madrid	91-5640697
Stigma II	Madrid	91-5888772
Stigma I	Madrid	91-6468359
SWL-BBS	Las Palmas	928-276268
T.S.C.	León	987-206959
Tabla-Redonda	Las Palmas	928-230934
Tagore BBS	Palma	971-692812

Tarsis	Cádiz	95-6220035
TecnoHard BBS	Las Palmas	928-229014
Tele-Host	Gerona	972-611755
Telebase	Almería	95-1274830
TS-Telecos-ETSETB	Barcelona	93-4017068
Virtual Software.2	Madrid	91-3207103
Virtual Software.1	Madrid	91-3207878
Ware BBS	Gandía	96-2845761
Work-Station BBS	Madrid	91-6322327
Zas-Two BBS	Elche	965-425968
Zulo BBS	Oviedo	98-5252664

Cuando entres en una BBS te empezarán a atormentar con preguntas sobre ti mismo para la ficha de registro, tales como dirección postal, nombre, edad, número de radioaficionado, etc. Después de rellenar la ficha tendrás un tiempo limitado para estar en la BBS, porque tienen formado un sistema jerárquico en el que vas ascendiendo si le caes bien al SysOp, o si envías muchos ficheros interesantes, o si mandas dinero a la cuenta corriente del operador. Una vez has ascendido un poco desde tu primera llamada, podrás tener acceso a las áreas de ficheros, por ejemplo, o recibirás correo internacional.

Todo depende de lo que el SysOp considere «privilegios».

Cada BBS se caracteriza principalmente por su SysOp. Este es el que la define a su gusto y el que está allí sentado cuando llamas (eso a veces, otras está cepillándose un bocata o algo así).

Hay tres BBS que me gustaría resaltar. Estas son Europa BBS, Atenea BBS y Edison BBS.

Europa BBS. Tel: 91-3208460

Europa es uno de los enclaves de FidoNet más importante de España. El horario es de veinticuatro horas, de modo que puedes llamar a cualquier hora, que la BBS está allí. No se puede decir lo mismo del SysOp, porque parece ser una persona muy ocupada. Llevo un mes intentando pillarle en el *chat* y no lo consigo. Una de las principales características de Europa es su área de mensajes generales. Allí se puede conocer gente a montones. Las áreas de ficheros de Europa son muy completas, tienen casi cualquier fichero *shareware* que necesites.

El SysOp de Europa es algo aparte. Es difícil encontrarlo, pero si le dejas un mensaje lo responderá seguro. Lo principal de Francisco (que es como se llama) es que es como un padre para todos aquellos que tuvimos la suerte de caer en su BBS. Si eres un principiante en *modems*, llama a Europa. Cualquier duda será resuelta.

Atenea BBS. Tel: 91-5735056

Atenea es una BBS relativamente joven (y si no es así que alguien me lo diga). El SysOp, Jorge Coloma, es alguien muy agradable que hará lo que pueda para ayudarte. Tiene bastantes ficheros interesantes en el disco duro. No hay muchos mensajes en las áreas locales, pero se puede contactar con alguien además del SysOp. El horario es de 00 a 08.

Edison BBS. Tel: 91-6342475

Si lo tuyo es el *rol*, Edison es tu BBS. Sancho Lerena, el SysOp, es un vicioso más que, para suerte del resto de roleros videoadictos, ha montado una BBS muy maja. El horario va de 22 horas a 08. Hay muchos mensajes en las áreas de correo y tiene un área de *rol* muy bien surtida.

GLOSARIO

20 Mbytes. 1) Juego demasiado grande.

20 Mbytes. 2) Disco duro demasiado pequeño.

20 Mbytes. 3) La leche de memoria RAM.

Ampliación de memoria. Un nuevo trozo de cerebro para el ordenador.

Bocata de nocilla. Principal enemigo de un ordenador.

CD-Rom. Chisme que cuesta un congo y sirve para almacenar muchos más datos que el disco duro.

Clive Sinclair. Algo así como el Creador.

Consola de videojuegos. Máquina que

sólo sirve para jugar, y para colmo es aburridísima.

Cracker. Persona dedicada a desproteger juegos.

Debug. En los primeros ordenadores no había microcircuitos, sólo enormes válvulas. La historia del *debugging* viene del día en que una polilla (*bug*, en inglés) se quedó aplastada en una válvula y ésta no pudo hacer contacto. Desde entonces, cada vez que algo falla se hace un *debug* (despolillado) para perder el tiempo y no encontrarlo mientras a otro se le ocurre una solución inteligente.

Disco. Trozo de plástico magnetizado donde se mete información.

Disco duro. Disco metálico con mucha más memoria (unos 999 *MBytes*, por ejemplo).

DOS. Va entre el uno y el tres.

FAST. Federation Against Software Theft. Federación encargada de hacerle la vida imposible a los piratas de *software*.

Hacker. Persona dedicada a violar sistemas.

Impresora de chorro de tinta. Es como una

láser que en vez de ser cara al comprarla, lo es al tener que comprar la tinta de recambio una vez al mes.

Impresora láser. Elemento carísimo que sirve para tener en papel lo que ya tienes en un disco.

Impresora matricial. Máquina de escribir sin teclas y MUY ruidosa.

Joystick. Periférico de control cuya forma suele ser de un...bueno, ejem, de una... ¡cachis, de eso!.

Modem. Periférico caro. MUY caro.

Multitarea. Mentira goooorda.

Pad de control. Especie de teclado muy pequeño que viene con las consolas para jugar a los aburridísimos juegos.

Pirata informático. Tío que se gana la vida vendiendo software no original (o sea: una copia).

Plotter. Periférico para dibujar que tiene un brazo flexible (que no lo es tanto).

Programa. Fichero que cuando lo ejecutas

hace lo que tenga programado, pero si lo typeas no te enteras de ná.

Programador. Individuo que se dedica a forrarse haciendo *software*.

Ratón. Mamífero del orden de los roed... estooo, periférico de control que consta de una carcasa y una bolita.

Realidad virtual. Ingeniosa idea que consiste en engancharse directamente con el ordenador, sin engorrosos pasos intermedios (como teclados, *joysticks* y monitores).

Sistema por iconos. Sistema operativo extremadamente fácil de usar. Tanto que cualquiera que no sabe de informática te puede formatear el disco duro alegremente.

Sistema procedural. Sistema operativo complicadísimo, que no aprendes a usar nunca.

Spectrum. Reliquia.

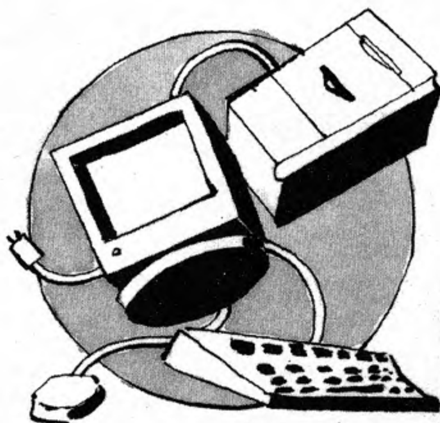
Tarjeta de sonido. Periférico que sirve para que el PC suene mejor.

Tarjeta gráfica. Periférico que sirve para que los dibujos del ordenador sean más realistas.

Virus. Infame creación de *software* que sirve para escandalizar las multinacionales en días clave del año.

Windows. Ventanas. (A ver si te compras un diccionario, majo.)

Worm. Indeseable que disfruta de lo lindo llenando de virus las redes informáticas.



La Basca

EDICIONES TEMAS DE HOY



¿Se te iluminan los ojos cada vez que escuchas cosas como «mogollón de megas de RAM», «superuvegeá», «la tira de disco duro»...? Si es así, estás en camino de convertirte en uno de los nuestros y te conviene, antes de que seas víctima del virus de la informática, leerte este libro:

- Cómo defenderte de los que tratan de aprovecharse de **tu** ordenador.
- Cómo reconocer un buen programa sin desembolsar las pelas.
- La más desternillante clasificación y descripción de los aficionados a los juegos de ordenador.
- Tecnochapuzas: trucos para ahorrar pasta.
- ¿Qué es una BBS? ¿Cuáles son las más importantes?

Un libro con corazón de silicio: clarito, divertido y práctico.
¿A qué esperas para rascarte el bolsillo, colega?


713106-6
00
9 788478 803606